JOGO

Jeito e balanço de corpo

Antes de o jogo começar, a câmara EyeToy tem de fazer uma espécie de *scan* à posição da cabeça do jogador, dos ombros, dos braços e das mãos para depois poder comandar a personagem só com o balanço da cabeça, do corpo e das mãos. E também vai ser preciso agachar-se!

Estilo e velocidade

O jogo tem duas modalidades bem diferentes: competições de velocidade e provas de habilidade. Na primeira, o que interessa é chegar em primeiro lugar e, na segunda, o jogador tem de ser hábil para efectuar muitas piruetas no ar, ganhar muitos pontos e sentir o prazer de voar.

Surfar sem gravidade em cenários *futuristas*

Atire-se para dentro do ecrã de televisão, monte-se numa prancha antigravitacional e experimente a mais pura e alucinante experiência de viajar pelos céus. **Por Nuno Paixão Louro**

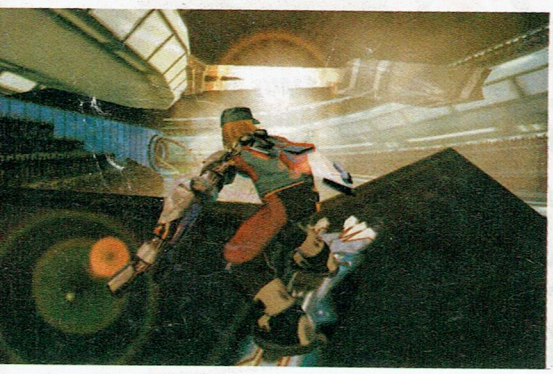
EYETOY ANTIGRAV é um jogo que dá mais um passo em frente na direcção dos videojogos do futuro. Até agora, a revolucionária câmara EyeToy servia apenas para filmar o jogador, colocá-lo no ecrã de televisão e obrigá-lo a executar golpes com as mãos para derrotar inimigos, limpar janelas e golpear tudo o que aparecesse na televisão. Agora, com o AntiGrav, a câmara já não emite a imagem do jogador, mas capta-a milimetricamente para tomar o lugar da personagem animada totalmente em 3D que temos de controlar. Ou seja, quem aparece no ecrã é uma das oito personagens disponíveis no jogo, mas é o jogador quem, através de movimentos da cabeça, do tronco e das mãos, domina toda a acção. E quando se está em cima de uma prancha antigravitacional convém saber o que se faz para não chocar contra os obstáculos.

O revolucionário título de acção EyeToy vem sem câmara e custa € 39,99

Hoverboarding é o nome deste desporto radical futurista desenvolvido pelos estúdios da Harmonix, responsáveis pelo jogo, e que permite ao jogador ter sensações extremas parecidas com surfar no céu ou, ainda mais, com o descer montanhas de neve em cima de uma *snowboard*. Quem conhece a série de jogos SSX já sabe o que tem à espera, mas em cenários futuristas repletos de luzes de néon e ser problemas da gravidade. E a extrema velocidade com que deslizamos, pulamos e voamos é alucinante. Por isso, há que ter atenção para evitar os embates frontais.

Para se ter uma ideia melhor do que se trata, recorde-se apenas que, se num qualquer jogo de corridas é comum o jogador inclinar-se ao fazer uma curva. Não serve absolutamente para nada, é verdade, mas em AntiGrav vai ter mesmo de se curvar para que os movimentos afectem a acção no ecrã.

O jogo apresenta cinco longos circuitos com muitas escapatórias e atalhos para permitir que se jogue de diferentes maneiras para não se tornar repetitivo. Ainda assim, merecia mais umas qua pistas, embora as existentes sejam todas bastante grandes. Em conclusão, EyeToy AntiGrav é um jogo revolucionário, viciante e que combate o sedentarismo. ■



Se gosta do conceito EyeToy e dos macacos de Ape Escap, pode entreter-se durante horas frente à câmara a suar as estopinhas e a mexer-se diante da televisão com o divertido EyeToy Monkey Mania. E são mais de 50 minijogos rápidos que contam com os divertidos símios.